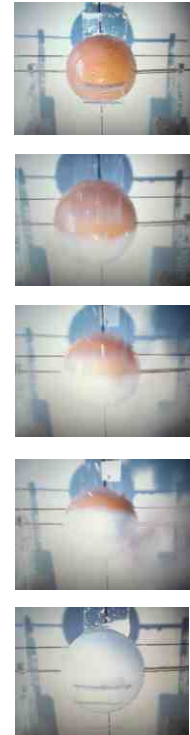
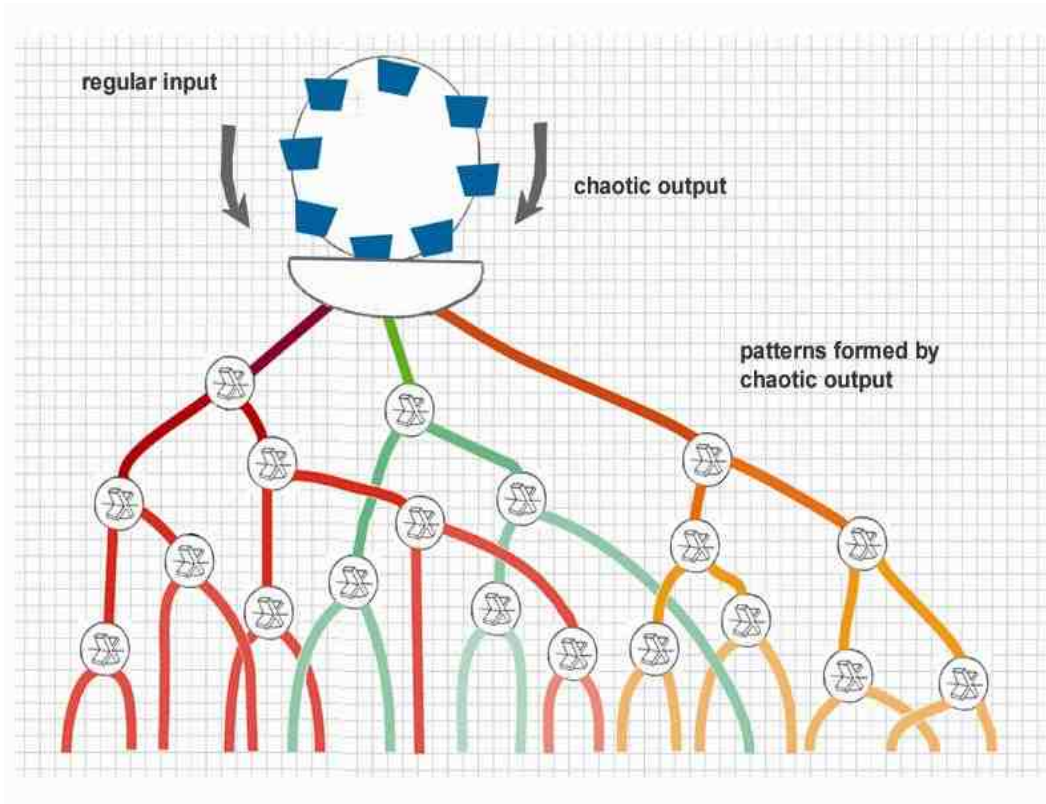
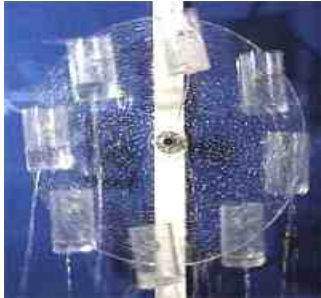


Käthe Wenzel Dokumentation





Chaotic Pattern Machine: Konstruktions-Diagramm über Wassermengen und binäre Räder:
 Die kleinen binäre n Wasserräder halten auf orange oder blau (Rechts: Videostills)



Chaotic Pattern Machine

Die *Chaotic Pattern Machine* ist eine per Wasserkraft betriebene mechanische Installation für das neue *Fluctuations Research Lab* an der Jacobs University Bremen.

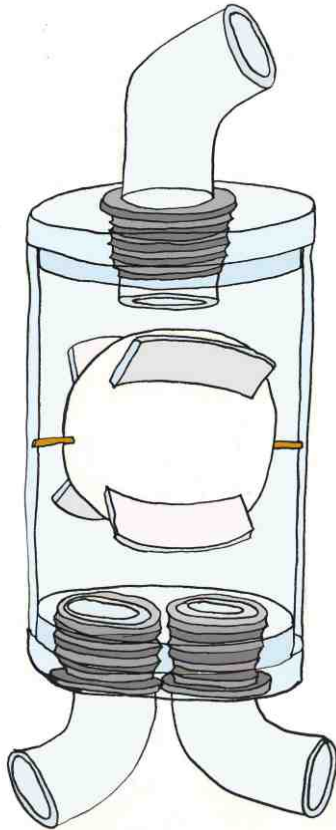
Die *Chaotic Pattern Machine* entsteht in Zusammenarbeit mit dem Chaosforscher Prof. Dr. Marc Hütt und der Logistikerin Prof. Dr. Katja Windt von der Jacobs-University Bremen.

Projekt-Animation und Werkstattvideo:
<http://www.youtube.com/watch?v=drgN0rMvGUQ>
<http://www.youtube.com/watch?v=ChypO9mYPrg>



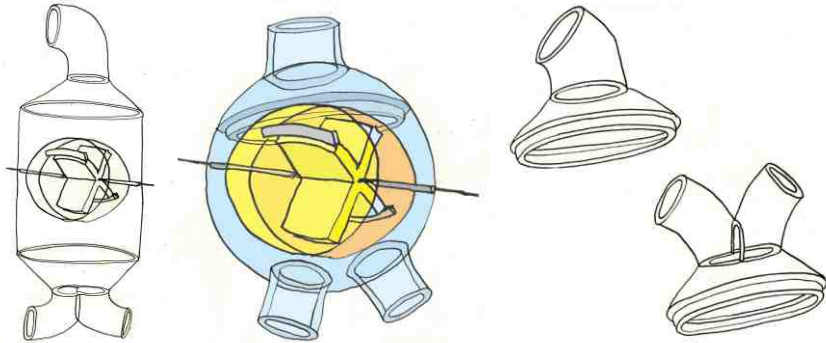


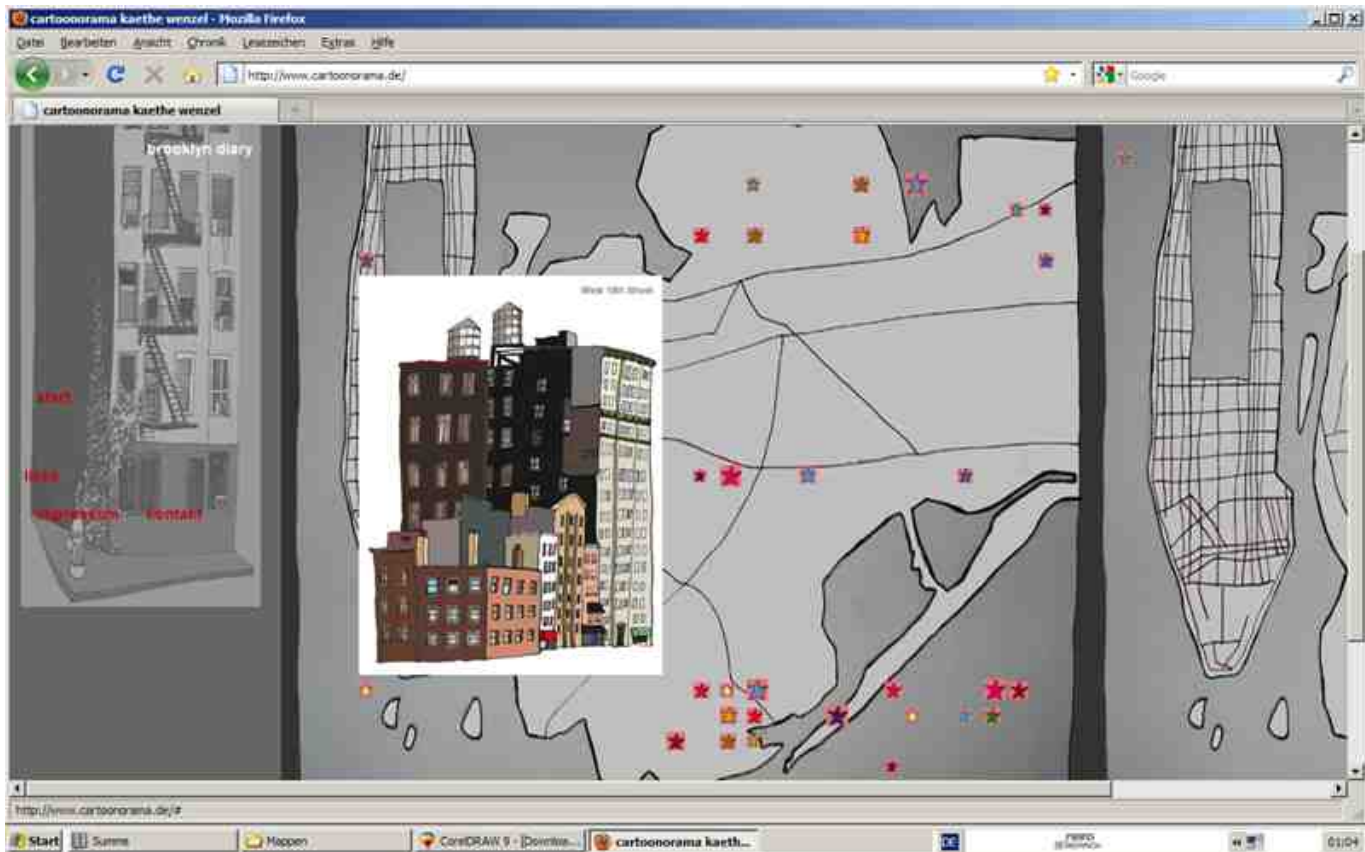
Modell für die
Komposition



Die *Chaotic Pattern Machine* stellt Verbindung her zwischen fluktuierenden Signalen und der Musterbildung in einem vernetzten System. Die *Maschine* ist 3 x 4 m groß, für den Innenraum konzipiert, und wird praktisch für Forschung und Lehre im Labor genutzt werden.

Über ein Lorenz-Wasserrad verwandelt sich gleichmäßiger Input (Zufluss) in chaotischen Output, der im angeschlossenen Röhren-Labyrinth über kleine zweifarbige Wasserräder bewegte Muster erzeugt. Die *Chaotic Pattern Machine* visualisiert vernetzte Produktionssysteme, kollektives Verhalten und abstrakte Spiele auf Netzwerken.



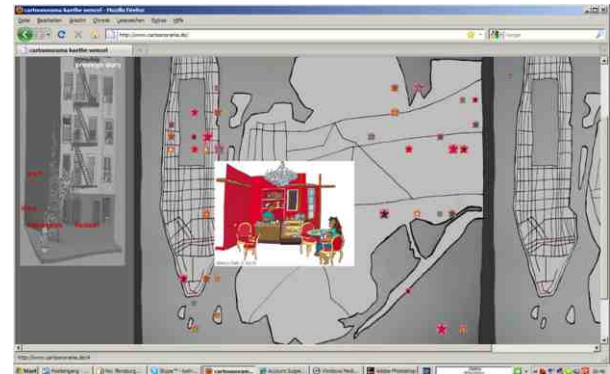
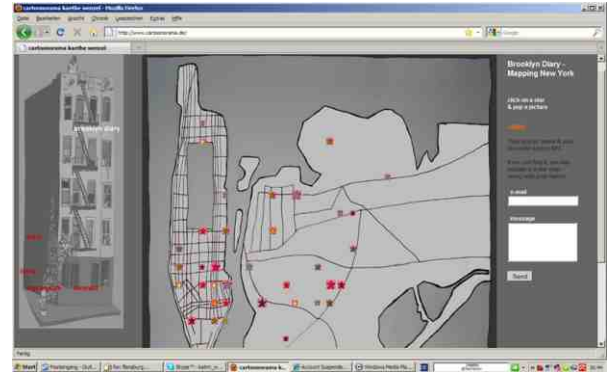


New York Mapping Project

You Choose, I Draw

New York Mapping Project: You Choose I Draw ist ein interaktives Cartoon-Mapping-Projekt, bei dem die Künstlerin als Kartographin "im Auftrag" unterwegs ist. Per Internet erteilen Bekannte und Unbekannte Zeichenaufträge für ihnen wichtige Orte in den Five Boroughs; es besteht die Möglichkeit, dazu gehörige Geschichten mit einzugeben.

Die Künstlerin sucht die angegebenen Ort auf und dokumentiert sie in Cartoons, die Teil einer interaktiven Internet-Karte werden: Per Mausclick erschließen sich vielfältig persönliche Ansichten; aus der Abstraktion der Karte werden individuelle Orte und die Stadt nicht (nur) als Architektur, sondern als ein vielfältig erlebter und hergestellter kollektiver Raum sichtbar.



CampusTour 2010

Mapping an der Uni Flensburg

Bei der *Campus Tour 2010* ist eine interaktive Cartoon Karte einer Institution entstanden. Finanziert von der Böll-Stiftung, waren an dem Kartierungs-Projekt Studierende, TechnikerInnen, Lehrende und die Verwaltung beteiligt - zu einer Zeit der politischen Auseinandersetzung um einschneidende Sparmaßnahmen.

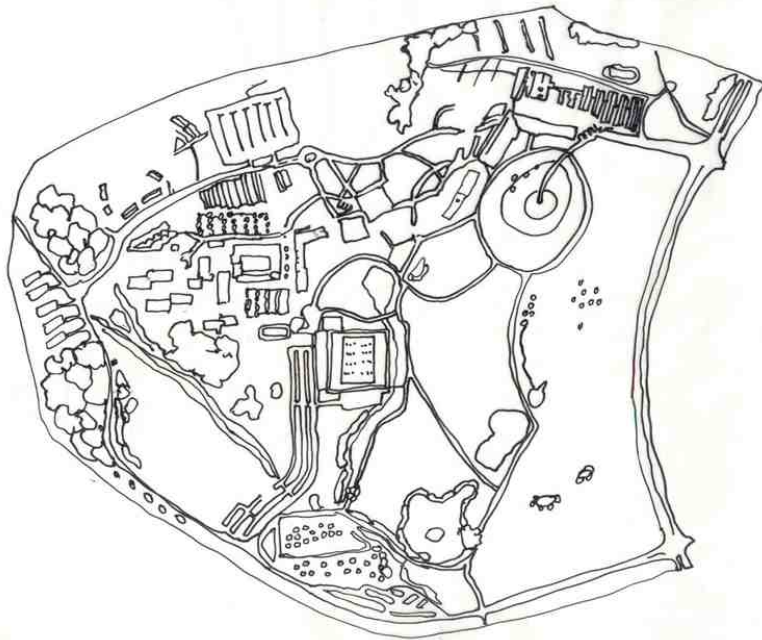
Außer der Kartierung einer spezifischen sozialen Struktur in der populären Bildsprache der Cartoons, entwickelte sich das Flensburger Projekt zu einer Dokumentation der lebhaften Proteste gegen die Sparmaßnahmen des Landes Schleswig-Holstein, die zu einer Teil-Schließung der Uni führen könnten.

Doku-Video

http://www.youtube.com/watch?v=GULjUyk_dOk&feature=relmfu

http://www.youtube.com/watch?v=GULjUyk_dOk





Campustour Flensburg 2010 - Interviews und Campuskarte





campustour flensburg - Windows Internet Explorer

http://www.cartoonorama.de/

Datei Bearbeiten Ansicht Favoriten Extras

Favoriten: campustour flensburg

Campus in Bewegung - artist in residence

108-Campustour_2019 - Warum, was wirkt @ Uni Flensburg

Klick auf einen Zielpunkt & öffne ein Bild

MACH MIT!

Gib Deinen Namen & einen für Dich wichtigen Ort auf dem Campus ein. Was verbindet Dich mit diesem Ort?

Wir setzen ihn auf die Karte!

Name:

E-mail:

Nachrichte:

Send

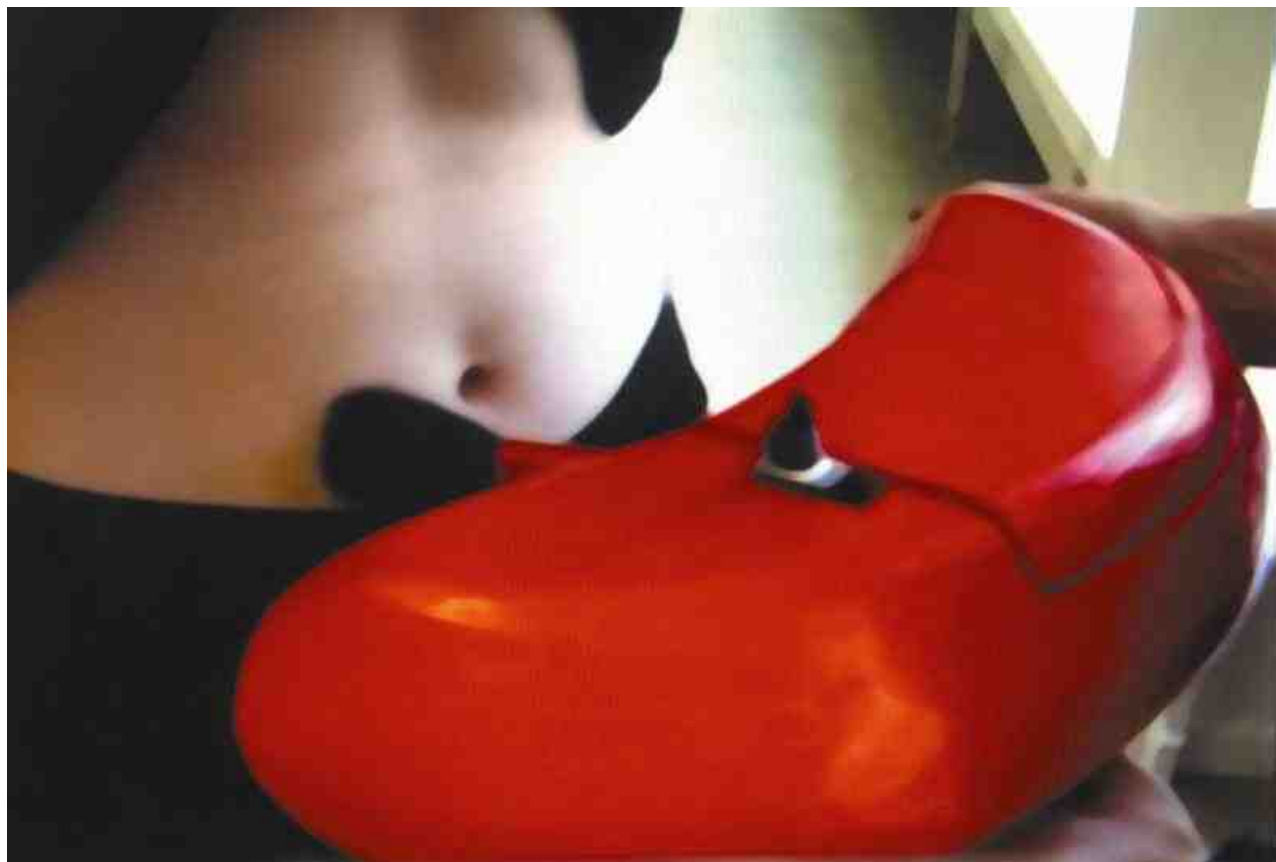
Treffpunkt zur Demo vor der Mensa

"Die Mensa ist der optimale Treffpunkt für alle Gelegenheiten, deutsche und ausländische Studierende. So zum Beispiel morgen um 12 Uhr als Demo-Startpunkt. ->"
Mareike Taratona

http://www.cartoonorama.de/#

Internet 100%

Start Währung... Freigehe... Runz Drans - M... Differenz... campust... Adobe Ph... DC



Jellibelly-Bauchpinsel-Service:

Befragung - Performance - Interaktive Installation

Mit Lisa Glauer

Die "Bauchpinselmaschine" ist ein Gerät, das zur Erzeugung von Wohlbefinden und zur Erhöhung des Selbstwertgefühls eingesetzt wird. Ein Team aus 1-Euro-Kräften pinselt testwillige Personen und befragt sie dabei über ihre Bauchpinsel-Erfahrungen und -techniken und über Einsatzmöglichkeiten innerhalb von Hierarchien.

Doku-Video <http://www.youtube.com/watch?v=GbL9eljNzbE>





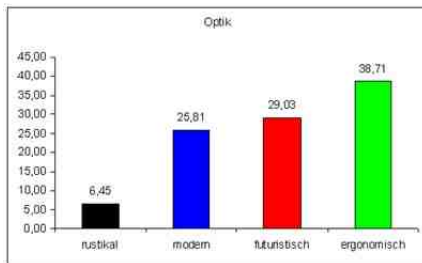
Die Subversion der Öffentlichen Ordnung ist eine der Hauptaufgaben der Kunst. - Guy Debord

Die Jellibelly-Bauchpinselmaschine erlaubt Anwenderinnen und Anwendern, ihre Beobachtungen über bestehende Machtverhältnisse zu formulieren, während gleichzeitig zum ersten Mal eine gleichbleibend hohe Bauchpinselqualität garantiert ist.

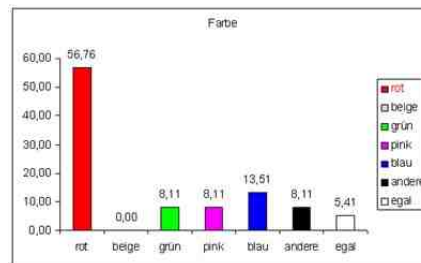


Das Projekt bestand in "Marktforschung" - Interviews auf der Straße und in Unternehmen mit Fragebogen und tragbarem Bauchpinsel-Gerät, ethymologischen Recherchen zum Ursprung der Redewendung, der Installation fixer Bauchpinselmaschinen an verschiedenen Orten und einer Video-dokumentation.

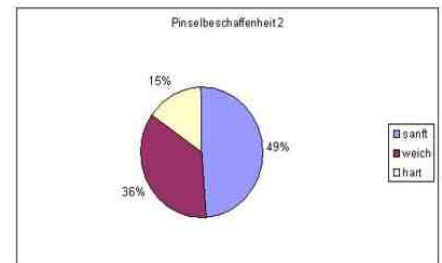
Es wurde gefördert durch ein Jahresstipendium des DA Kunsthauses Kloster Gravenhorst, durch das Kulturamt Wedding/Mitte und durch das Progr Kunsthaus in Bern.



Gewünschtes Design



Gewünschte Farbe



Gewünscht Pinselqualität



Arena der Artbots - Remote control your myth!

Mit John Roach

Haben Sie schonmal einen Roboter gesteuert oder eine Oper dirigiert? In der "Arena der Artbots" geht beides auf einmal: Bedienen Sie einen ferngesteuerten Malroboter Ihrer Wahl und beherrschen Sie einen mythischen Künstlertypen: „Pablo, Hellraiser Off Canvas“, „Vincent, Captain 1 Ear“, „JoBeuy, the Cosmic Fist“ oder „Fightin' Gal Frida“!

Allein oder in der Gruppe steuern Sie den Automaten mit beweglichem Pinselarm und bemalen den papierbe-
spannten Boden. Dabei lösen Sie über Magnetfelder farbige Lichter aus, die den anwesenden Musikerinnen den Einsatz geben. Für 90 Sekunden setzen sie die Bewegungen des Artbots in Musik um: Das Resultat kann ein Duett zwischen MusikerIn und Artbot sein - oder eine ganze Maschinen-Oper.

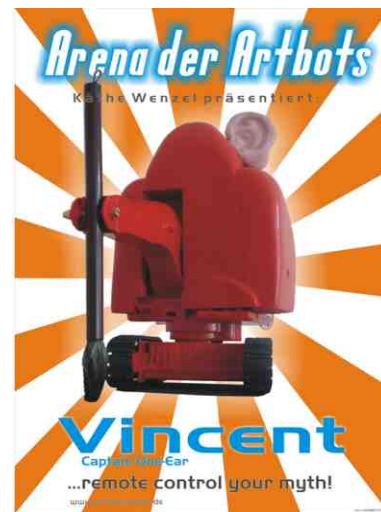
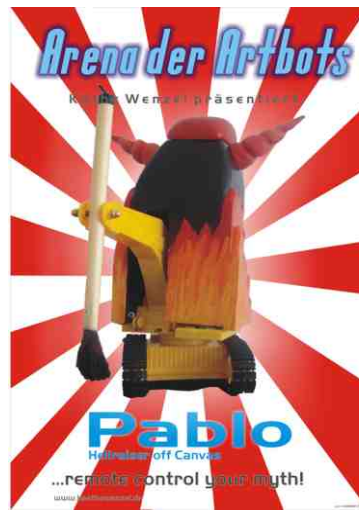
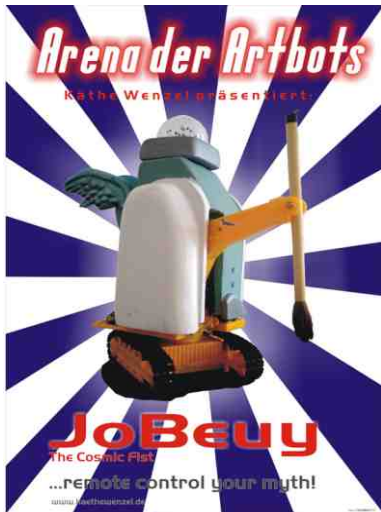




Ein ferngesteuerter Malroboter in Aktion.. Video auf <http://www.youtube.com/watch?v=gGe2u7B9-VE>



Machines are social before they are technical - Gilles Deleuze





Bonebot, 2010

Bonebots

In der Auseinandersetzung mit der medizinischen und naturwissenschaftlichen Produktion von Wissen entstanden Arbeiten, die sich mit Körperbildern, der Formung von Körpern durch medizinische oder ästhetische Idealvorstellungen auseinandersetzen.

Die "Bonebots" als technisch-organische Hybride sind Lichtjahre entfernt vom tatsächlichen Stand der Forschung an lebenden und halblebenden Technologien.

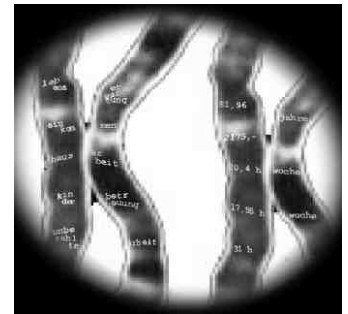
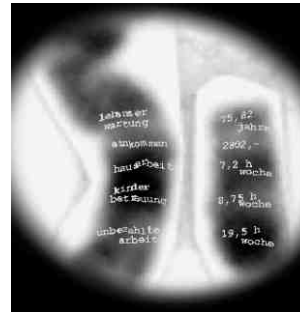
Video: <http://www.youtube.com/watch?v=0bJx9Lvaw6g&feature=relmfu>





Nature oder Nurture?

Judgment in Bone besteht aus Tierknochen, Uhrmacherlupen und Zelluloidstreifen mit gegenderten (und von mir cross-gegenderten) Piktogrammen aus meiner Umgebung. Das Installationsprojekt entstand für *Oscillograms - Re-Thinking Art and Sciences*, Folgeprojekt zu *Missing Link* in Zusammenarbeit mit dem Goethe-Institut in Budapest 2009.





Judgment in Bone erweiterte Version mit 29 Knochen, 2011



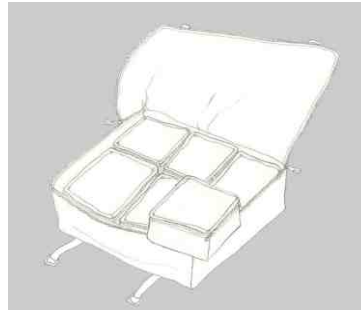


Adelaide - Australien. Pinhole camera photograph by Rhonda Wallis.

Fliegende Bauten - Flying Buildings

Schafft Architektur feste Strukturen, oder werden sie fortwährend umgemodelt, verformt und verwandelt? "Fliegende Bauten" betrachten die Welt als einen fortgesetzten Prozess des Auf- und Abbaus - und alle, die wollen, sind eingeladen, mitzumachen.

Per Post wandert ein Bausatz mit 15 Netzen von Hand zu Hand. An jedem Stopp werden die Einzelteile ausgepackt und zu einem "Gebäude" zusammengeknötet. Die Empfängerinnen und Empfänger entscheiden, wo und wie sie ihr Gebäude errichten. Dann entknoten sie es und schicken es weiter, zum nächsten Stopp.





Die "Fliegenden Bauten" landeten in Ungarn, Australien, den Niederlanden, der Schweiz, Deutschland und Israel.

Parallel zum wandernden Bau entsteht ein "Netzwerk" aus Kontakten und Beziehungen zwischen den Beteiligten.



Capetown - Südafrika



Amersfoort - NL



Bern - Schweiz



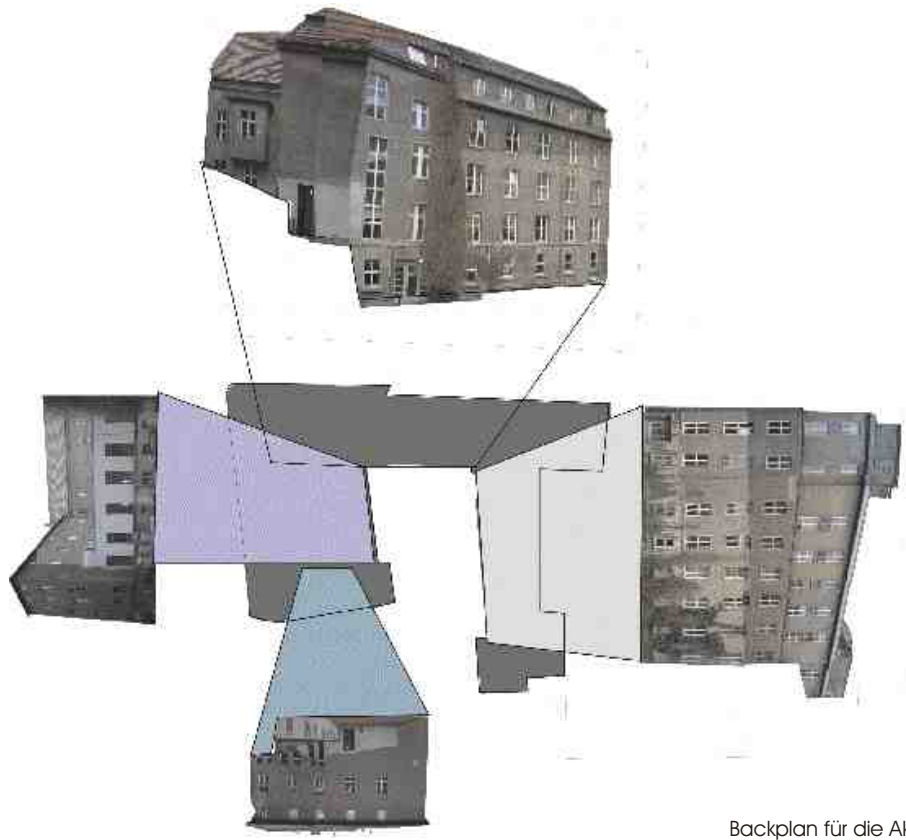
Budapest - Hungary

Ausgehend von der Idee einer Architektur, die durch kulturelle, soziale und individuelle Wahrnehmung und Nutzung kontinuierlich geformt und verformt wird, entstanden seit 2005 eine Anzahl essbarer Architekturmodelle. Sie spielen mit der Idee, dass wir Öffentlichkeit und öffentlichen Raum kollektiv produzieren und verbrauchen.



Verzehrbare Architekturmodelle: Hausbrot, Stadtbrot, Akademiebrot, Schlossbrot





Backplan für die Akademie der Wissenschaften, 2008



Von dem 40 kg schweren Modell der Berlin- Brandenburgischen Akademie der Wissenschaften blieben nur Krümel übrig. Der Verzehr der Brotakademie fand im Rahmen des Jungen Forum *Visuelle Modelle* an der Akademie der Wissenschaften statt. Die Modelle der Akademie und der Neuen Kammern entstanden mit Unterstützung der Schering-Stiftung.

Das Modell der Altstadt von Waidhofen bedeckte mehr als zwei Quadratmeter. Die Versuche zur Aufnahme der Stadt entwickelten sich zu einem Experiment der körperlichen Aneignung: zunächst die Beobachtung und das Erlaufen des Terrains, dann die Modellierung per Hand und schließlich die Einverleibung durch die Bürgerinnen und Bürger.





Das Knochenkleid kann als Basis für technische Add-Ons imaginiert werden, als Grundgitter für organische Erweiterungen für neu designte Organismen, die sich auf Wunsch umgestalten lassen, indem lebende oder halblebende Accessoires angefügt werden: für Körper der Zukunft, die je nach Notwendigkeit erweitert und reduziert werden können, dank neuer Technologien, die traditionelle Grenzen zwischen "Körper" und "Artefakt", "Natur", "Mode" und "Technologie" auflösen werden.

Knochenkleid, 2005



